



ROM-115

MIDI MULTI TIMBRAL LINEAR SYNTHESIZER

D-10

Mode d'emploi



Pour le Canada

CLASS B

NOTICE

This digital apparatus does not exceed the Class B limits for radio noise emissions set out in the Radio Interference Regulations of the Canadian Department of Communications.

CLASSE B

AVIS

Cet appareil numérique ne dépasse pas les limites de la classe B au niveau des émissions de bruits radioélectriques fixés dans le Règlement des signaux parasites par le ministère canadien des Communications.

Prière de lire le manuel "MIDI" séparé avant ce mode d'emploi.

Copyright © 1988 by ROLAND CORPORATION

Tout droit réservé. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous quelque forme que se soit sans l'autorisation écrite de ROLAND CORPORATION.

NOTES IMPORTANTES

ALIMENTATION

L'alimentation appropriée à cet appareil est indiquée sur sa plaque nominale. Il est recommandé de s'assurer que la tension locale est bien celle appropriée aux spécifications de cet appareil.

N'utilisez pas la même prise que celle utilisée pour un appareil générant du bruit (comme un moteur, un système d'éclairage variable) ou un appareil de grande consommation.

Lors de la connexion du cordon d'alimentation à la prise, assurez-vous que l'appareil est bien éteint.

Pour débrancher le cordon d'alimentation de la prise secteur, ne tirez pas le cordon, mais saisissez la fiche pour éviter d'endommager le cordon.

Manipulez le cordon d'alimentation avec soin.

Si l'appareil n'est pas utilisé pendant une période prolongée, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur.

Il est normal que cet appareil chauffe pendant son utilisation.

Avant de monter cet appareil avec d'autres dispositifs, mettez cet appareil et tous les autres appareils hors circuit.

Cet appareil peut ne pas fonctionner correctement s'il est mis sous tension immédiatement après avoir été mis hors circuit. Dans ce cas, mettez simplement l'appareil hors circuit, puis remettez-le sous tension quelques secondes plus tard.

EMPLACEMENT

Ne placez pas cet appareil dans les conditions suivantes : Dans les endroits extrêmement chauds (où il peut être affecté par les rayons directs du soleil, à proximité d'un chauffage, etc.), les endroits soumis à une humidité extrême et où il peut être affecté par de la poussière ou des vibrations.

L'utilisation de cet appareil près d'un éclairage au néon, d'une lampe fluorescente, d'un téléviseur ou d'un écran d'affichage (CRT) peut provoquer des

interférences parasites. Modifiez, dans ce cas, l'angle ou la position de l'appareil.

Si vous utilisez cet appareil à proximité d'un téléviseur ou d'un poste de radio en marche, du bruit ou des problèmes d'image peuvent prendre place. Eloignez dans ce cas l'appareil.

Ne mettez rien de lourd sur cet appareil ou son cordon d'alimentation.

NETTOYAGE

Utilisez un détergent doux pour le nettoyage. N'utilisez pas de solvants tels que des diluants pour peinture.

SAUVEGARDE DE LA MEMOIRE

Cet appareil possède un système de sauvegarde de la mémoire conservant les données même lorsque l'appareil est éteint.

La pile supportant ce circuit de sauvegarde doit être remplacée tous les cinq ans. Confiez le remplacement de cette pile à un centre de service Roland. (Le premier remplacement peut être nécessaire avant cinq années, en fonction du temps écoulé avant votre achat de l'appareil.) Pour éviter toute perte ou effacement accidentel des données, nous vous recommandons de faire un mémo des données ou de les sauvegarder sur une carte de mémoire. En cas d'effacement des données pendant une réparation de l'appareil, il est impossible de récupérer les données perdues.

Lorsque la pile est épuisée, l'affichage indique le message ci-dessous et les données contenues dans la mémoire peuvent être perdues.

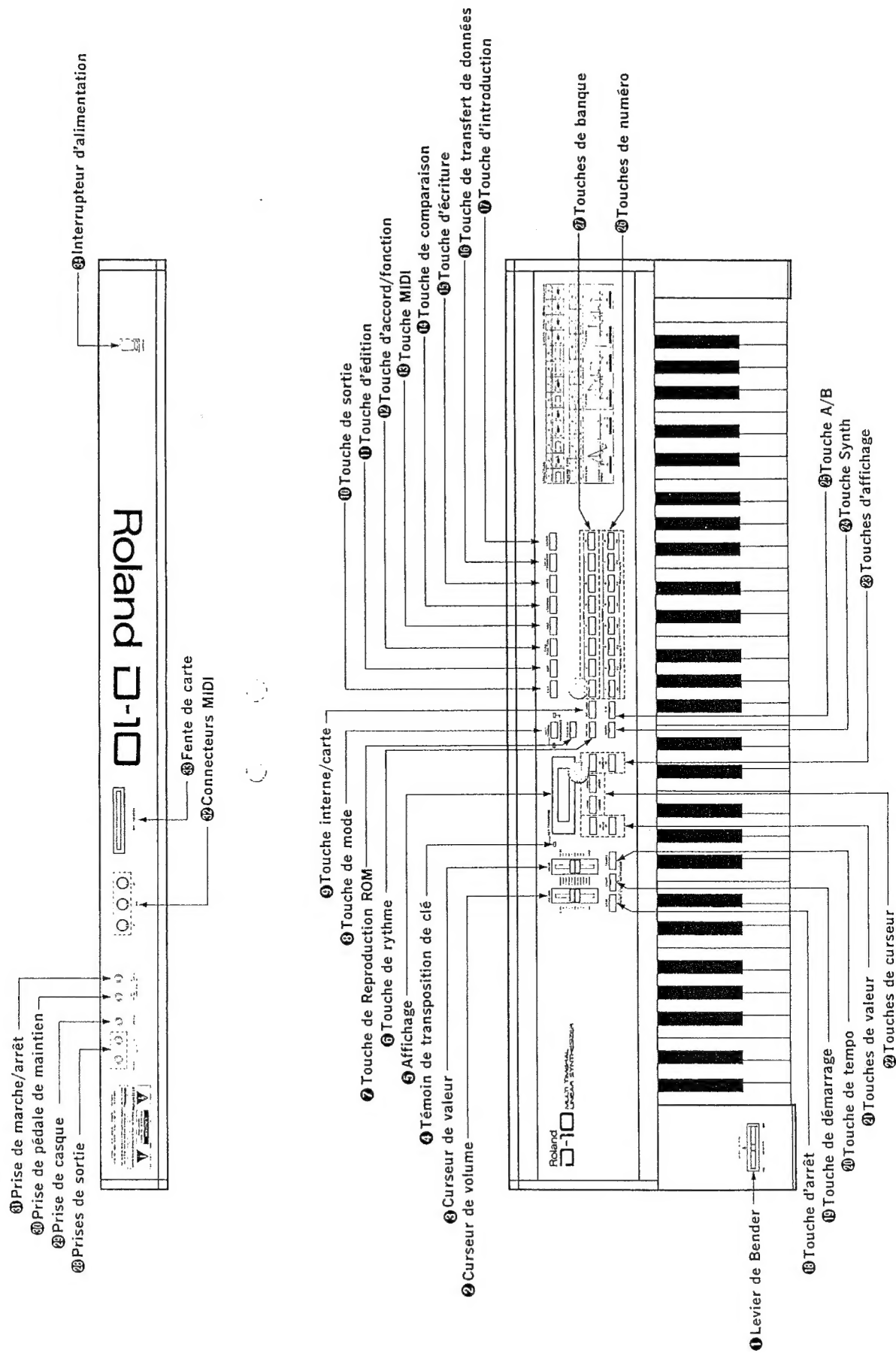
TABLE DES MATIERES

Nous vous prions de lire attentivement ce mode d'emploi pour profiter au maximum des possibilités du D-10.

Cours de base (Volume 1)

| | | |
|----------|---------------------------------------|----|
| 1 | DESCRIPTION DU PANNEAU | 3 |
| 2 | DESCRIPTION DU D-10 | 7 |
| | 1. Fonctions | 7 |
| | 2. Modes | 9 |
| | 3. Partiels et nombre maximum de Voix | 12 |
| 3 | RACCORDEMENTS | 13 |
| 4 | MODE D'EXECUTION | 14 |
| | 1. Mise sous tension | 14 |
| | 2. Sélection de Patch | 15 |
| | 3. Fonctions de contrôle d'exécution | 20 |
| | a. Levier de Bender | 20 |
| | b. Vitesse | 20 |
| | c. Maintien | 20 |
| | 4. Reproduction de rythme | 21 |
| | a. Reproduction de piste | 21 |
| | b. Mode de rythme | 23 |
| | 5. Métronome | 29 |
| | 6. Accord principal | 32 |
| | 7. Transposition de clé | 33 |
| 5 | REPRODUCTION DE ROM | 34 |
| 6 | CARACTERISTIQUES | 36 |

1 DESCRIPTION DU PANNEAU



❶ Levier de Bender

Il est possible de modifier le diapason ou de créer des effets de vibrato en utilisant ce levier de Bender.

❷ Curseur de volume

Ce curseur contrôle le volume du son envoyé par la prise de sortie et la prise de casque.

❸ Curseur de valeur

Utilisez ce curseur pour changer les valeurs. Pendant la reproduction, ce curseur est utilisé pour contrôler le tempo.

❹ Témoin de transposition de clé

Ce témoin est allumé lorsque la fonction de transposition de clé est active.

❺ Affichage

Cet affichage indique l'état actuel du D-10.

❻ Touche de rythme

Appuyez sur cette touche pour commuter le D-10 dans le mode de boîte à rythmes. Lorsque le témoin de la touche est allumé, le D-10 fonctionne comme boîte à rythmes et les motifs rythmiques peuvent être changés en utilisant les touches de banque et de numéro.

❼ Touche de Reproduction ROM

Appuyez sur cette touche pour une exécution de ROM PLAY. Lorsque le témoin de la touche est allumé, le D-10 est prêt à jouer le morceau de démonstration que l'on a sélectionné en utilisant la touche de numéro.

❽ Touche de mode

Cette touche permet de sélectionner le mode d'exécution ou multitimbral. Le témoin (de l'un des côtés de la touche) du mode correspondant s'allume.

❾ Touche interne/carte

Cette touche permet de sélectionner la mémoire interne ou la carte de mémoire où se trouve le son que l'on désire utiliser.

❿ Touche de sortie

Utilisez cette touche pour retourner d'un mode quelconque au mode de reproduction.

⓫ Touche d'édition

Appuyez sur cette touche pour passer dans le mode d'édition.

⓬ Touche d'accord/fonction

Appuyez sur cette touche pour changer les valeurs des paramètres relatifs à l'accord, tel que l'accord principal (Master Tuning).

⓭ Touche MIDI

Appuyez sur cette touche pour l'édition des fonctions MIDI.

⓮ Touche de comparaison

A l'aide de cette touche, vous pouvez facilement rappeler la sonorité d'origine afin de la comparer avec la version éditée.

⓯ Touche d'écriture

Appuyez sur cette touche pour commencer le processus d'écriture.

⓰ Touche de transfert de données

Appuyez sur cette touche pour effectuer les fonctions de transfert de données.

⓱ Touche d'introduction (Enter)

Appuyez sur cette touche pour exécuter une procédure spécifique.

⓲ Touche d'arrêt (Stop)

Appuyez sur cette touche pour arrêter le jeu d'un motif rythmique ou d'un morceau.

⓳ Touche de démarrage

Appuyez sur cette touche pour commencer la reproduction d'un motif rythmique ou d'un morceau.

⓴ Touche de tempo

Appuyez sur cette touche pour voir la valeur de tempo actuellement réglée ou pour changer les valeurs du métronome.

⓵ Touches de valeur

Ces touches peuvent être utilisées pour le contrôle fin des valeurs. Une pression sur la touche augmente la valeur alors qu'une pression sur la touche la réduit. Pendant la reproduction de données, ces touches peuvent être utilisées pour le contrôle du tempo.

⓶ Touches de curseur

Utilisez ces touches pour déplacer un curseur ou pour la sélection d'un paramètre dans l'affichage.

23 Touches d'affichage

Ces touches sont utilisées pour changer les affichages. Une pression sur la touche permet de passer à l'affichage suivant alors qu'une pression sur la touche permet de passer à l'affichage précédent.

24 Touche Synth

Appuyez sur cette touche pour retourner dans le mode de reproduction à partir du mode de rythme ou du mode de reproduction de ROM. Lorsque le témoin de cette touche est allumé, vous pouvez changer les patches (timbres) avec les touches de banque et de numéro.

25 Touche A/B

Cette touche permet de sélectionner le groupe, A ou B, d'un patch (timbre).

26 Touches de numéro

Dans le mode de reproduction, ces touches sont utilisées pour changer les sons, mais elles ont un but différent dans les autres modes.

27 Touches de banque

Dans le mode de reproduction, ces touches sont utilisées pour changer les sons, mais elles ont un but différent dans les autres modes.

28 Prises de sortie

Ces prises de sortie fonctionnent en stéréo dans le mode de rythme ou le mode multitimbral.

29 Prise de casque

Connectez un casque d'écoute stéréo à cette prise. (Le meilleur casque doit avoir une impédance de 8 à 150 ohms). Les signaux sont toujours sortis aux prise de sortie, même lorsqu'un casque d'écoute est connecté à cette prise.

30 Prise de pédale de maintien

En connectant un commutateur à pédale optionnel (DP-2, DP-6), l'effet de maintien peut être contrôlé avec la pédale.

31 Prise de marche/arrêt

En connectant un commutateur à pédale optionnel (DP-2, DP-6), le rythme peut être contrôlé avec la pédale.

32 Connecteurs MIDI

Ces connecteurs sont utilisés pour la connexion d'autres appareils MIDI.

33 Fente de carte

Insérez une carte de mémoire dans cette fente.

34 Interrupteur d'alimentation

Commande la mise en marche et l'arrêt de l'appareil.

2 DESCRIPTION DU D-10

Le Roland D-10 est un synthétiseur linéaire multitimbral, avec une boîte à rythmes incorporée, conçu à la fois pour les joueurs de clavier et les enregistrements multipistes. Voici une explication des fonctions et des modes du D-10.

1. Fonctions du D-10

● Source de son LA

La source de son LA permet d'obtenir des sons de type analogique chaud ainsi que des sons de type numérique saillant.

● Mode d'exécution et mode multitimbral

Le mode d'exécution peut être sélectionné pour une interprétation avec le D-10 en utilisant son propre clavier et le mode multitimbral est convenable pour les exécutions d'ensemble en utilisant un séquenceur MIDI.

● Sonorité

La mémoire interne du D-10 contient 128 sonorités présélectionnées différentes, 64 sonorités programmables et 63 sonorités rythmiques présélectionnées.

● Patch et Timbre

Un son consiste en une sonorité et une paire de fonctions de contrôle de sonorité et d'exécution. Dans le mode d'exécution, deux sonorités sont affectées à un son (=Patch) et dans le mode multitimbral, une seule sonorité est affectée à un son (=Timbre).

● Réverbération

La section de réverbération numérique du D-10 permet de créer des effets de reverb (réverbération). Dans le mode d'exécution, un effet de reverb différent peut être réglé pour chaque patch.

● Sonorité rythmique

Lors de l'utilisation du D-10 comme boîte à rythmes, vous pouvez utiliser les sonorités que vous avez programmées ainsi que les 63 sonorités rythmiques présélectionnées (pour un total de 85 sonorités).

Il vous est de plus possible de régler les paramètres de pan (panoramique) et de niveau pour chaque sonorité rythmique et vous pouvez en conséquence obtenir l'équilibre de volume désiré dans les sorties stéréo.

● Boîte à rythmes et Métronome

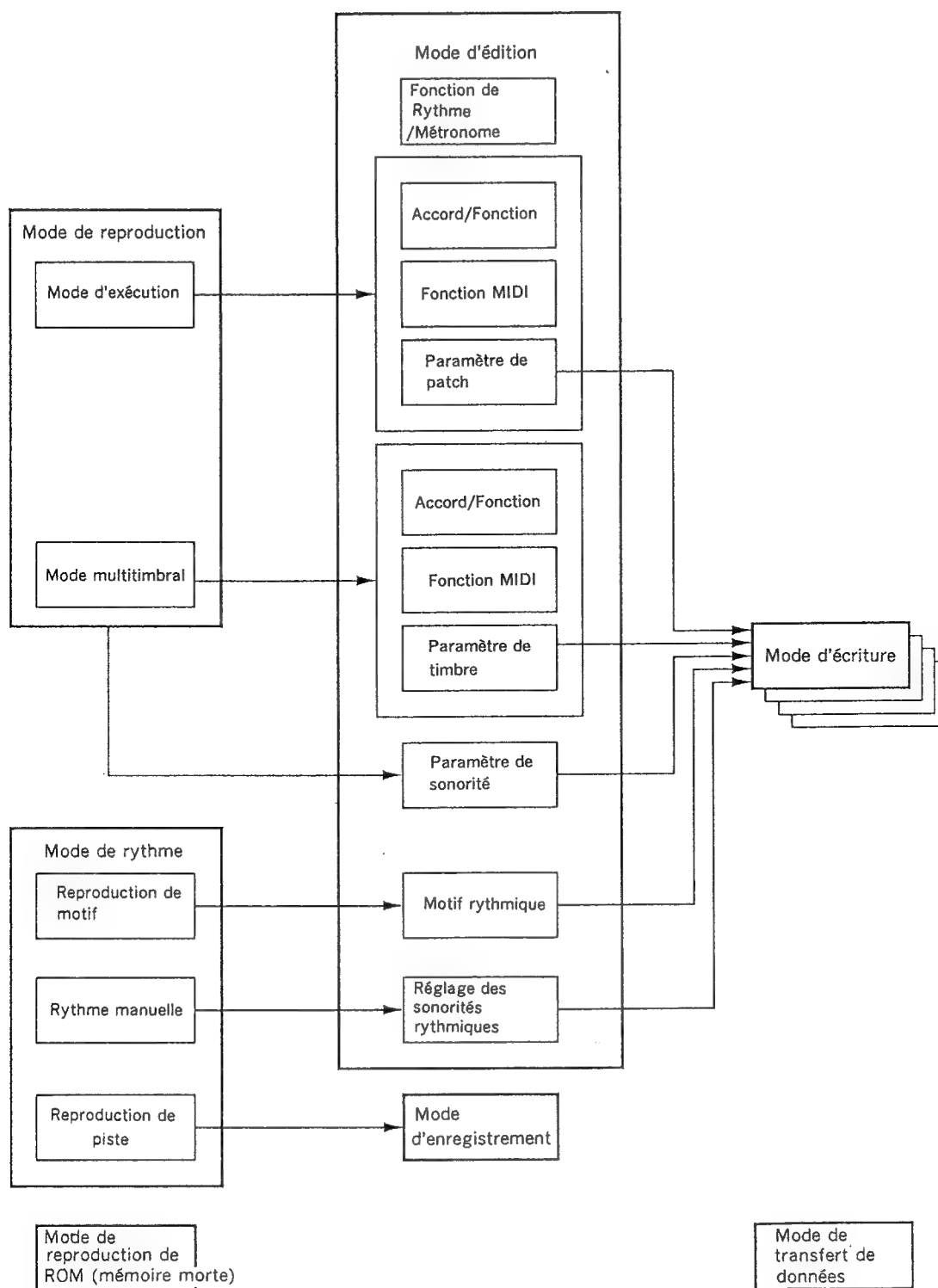
La boîte à rythmes incorporée comprend 32 motifs rythmiques présélectionnés différents et 32 motifs supplémentaires, programmables par l'utilisateur. Vous pouvez créer un morceau (ou passage) dans une piste rythmique en utilisant ces motifs rythmiques. Le métronome peut être utilisé non seulement pour pratiquer sur le clavier, mais également pour créer un motifs rythmique ou une piste rythmique.

● Carte de mémoire

En utilisant une carte de mémoire optionnelle (M-256D), vos données de son et données de rythme originales peuvent être sauvegardées pour un usage ultérieur.

2. Modes

Le D-10 possède divers modes qui doivent être sélectionnés selon ce que l'on désire faire.



[Mode de reproduction]

Il existe deux modes de reproduction différents, le mode d'exécution et le mode multitimbral. Chaque mode vous permet de sélectionner le patch ou le timbre que vous préférez.

● Mode d'exécution

Le mode d'exécution peut être sélectionné pour jouer le D-10 en utilisant son propre clavier. Vous pouvez jouer le clavier sur le rythme joué dans la section de rythme.

● Mode multitimbral

Dans le mode multitimbral, le D-10 fonctionne comme une boîte à rythmes et 8 synthés indépendants. Vous pouvez jouer une interprétation de type d'ensemble en utilisant un séquenceur MIDI.



[Mode de rythme]

Ce mode transforme le D-10 en une boîte à rythmes. Vous pouvez sélectionner un motif rythmique ou jouer le clavier en utilisant les sonorités rythmiques.

[Mode d'édition]

Ce mode vous permet d'éditer divers paramètres. Normalement, la version éditée n'est pas réécrite sur les données précédentes, à moins d'effectuer la procédure d'écriture appropriée.

[Mode d'enregistrement]

Le mode d'enregistrement vous permet d'enregistrer des données d'exécution dans une piste rythmique.



[Mode d'écriture]

Le mode d'écriture vous permet d'écrire une version éditée dans la mémoire interne du D-10 ou sur une carte de mémoire.

[Transfert des données]

Le mode de transfert des données vous permet de copier toutes les données écrites dans la mémoire interne du D-10 sur une carte de mémoire ou dans la mémoire interne d'un autre D-10 et également de copier les données de la carte de mémoire ou dans le D-10 sur un autre D-10.

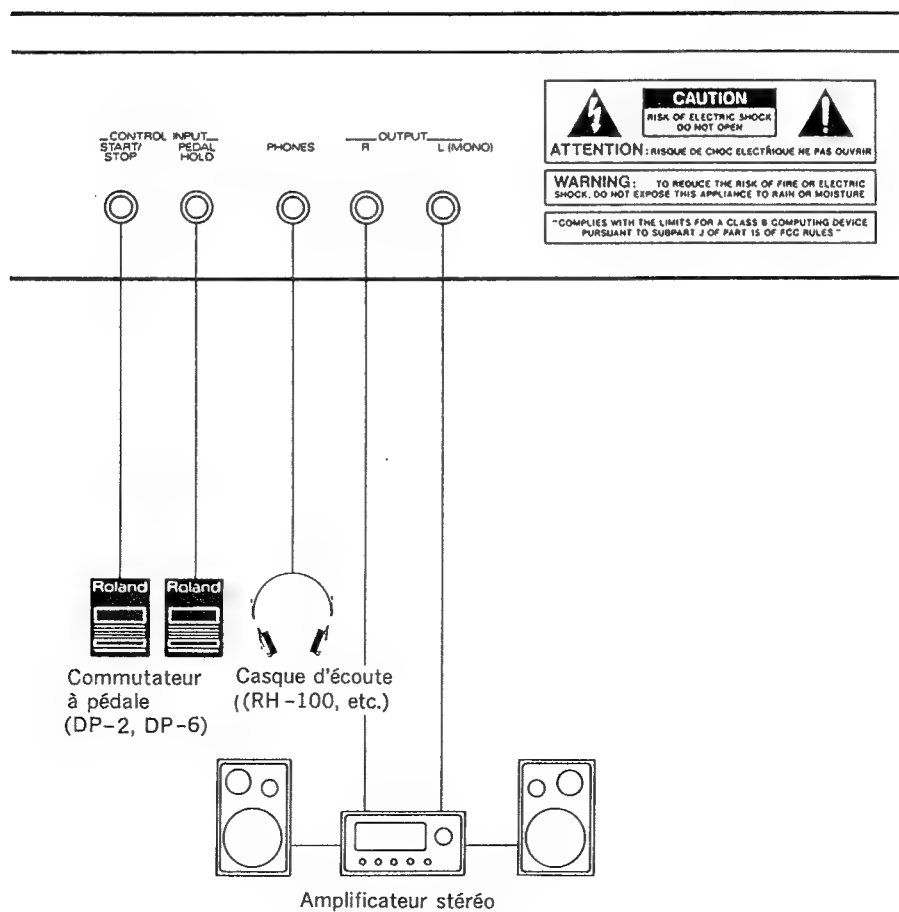
[Mode de reproduction de ROM]

Dans ce mode, vous pouvez jouer l'un des 8 morceaux préprogrammés dans le D-10 pour démontrer les effets de la fonction multitimbrale.

3. Partiels et nombre maximum de Voix

Le D-10 peut produire un maximum de 32 voix utilisant 32 partiels en même temps. Un partiel est la plus petite unité de son dans le D-10. Une sonorité consiste en un à quatre partiels. Une sonorité faite d'un seul partiel peut être jouée polyphoniquement sur 32 voix alors qu'une sonorité faite de deux partiels possède 16 voix et une sonorité de quatre partiels possède 8 voix polyphoniques. Il est très important de bien comprendre ce concept. En particulier dans le mode multitimbral, ceci peut devenir difficile car plusieurs sonorités sont impliquées en même temps.

3 RACCORDEMENTS

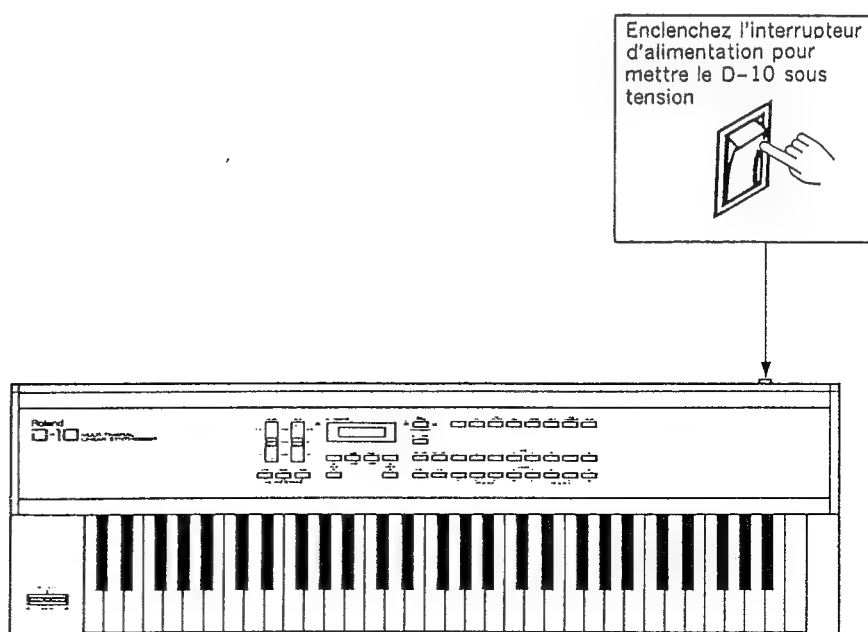


4 MODE D'EXECUTION

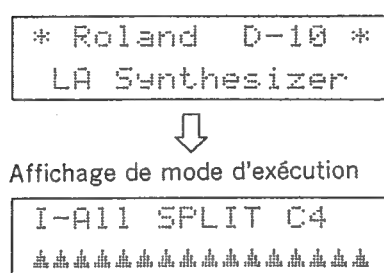
Cette section décrit la manière d'utiliser le D-10 dans le mode d'exécution.

1. Mise sous tension

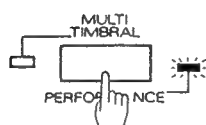
Assurez-vous que le D-10 est correctement et fermement connecté aux appareils externes, puis mettez-le sous tension.



L'affichage change de la manière indiquée ci-dessous.

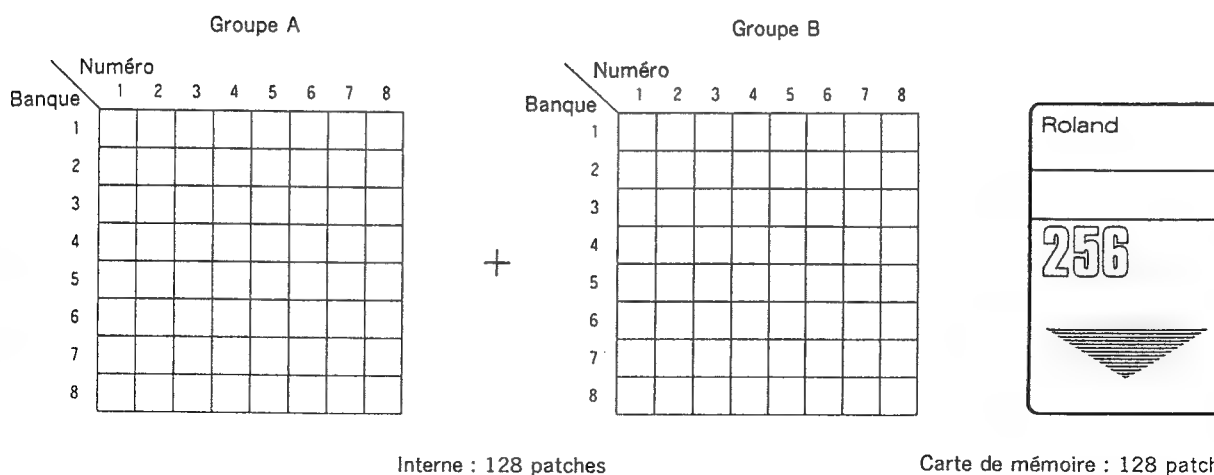


Si l'affichage ne répond pas comme indiqué ci-dessus, appuyez sur la touche d'exécution pour passer dans le mode d'exécution.

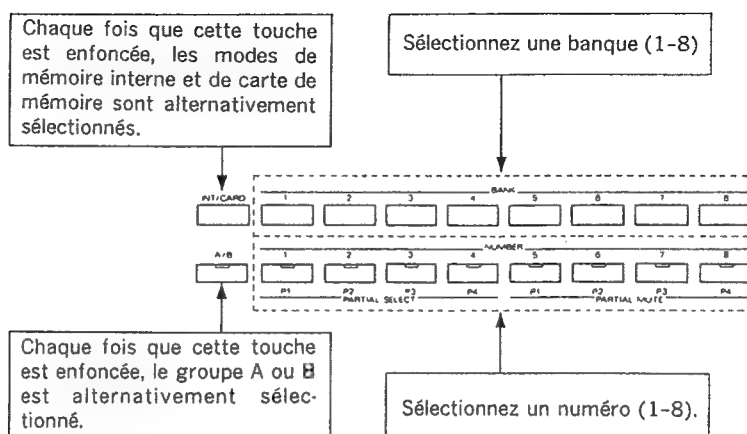


2. Sélection de Patch

Un patch est représenté par un groupe (A ou B), une banque (1 à 8) et un numéro (1 à 8). La mémoire interne du D-10 peut contenir jusqu'à 128 patches et une carte de mémoire peut également contenir 128 patches, permettant ainsi un choix de 256 patches, en appuyant simplement sur les touches correspondantes.

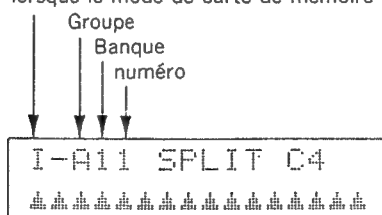


Les touches suivantes sont utilisées pour la sélection d'un patch. La sélection de patch n'est exécutée que si la touche de numéro est enfoncée. Si vous désirez ne changer que le numéro d'un patch, appuyez simplement sur la touche de numéro correspondante.



<Affichage>

Lorsque le mode de mémoire interne est sélectionné, un "I" est affiché et, lorsque le mode de carte de mémoire est sélectionné, un "C" est affiché.



【Ex.】

Changement du patch I-A11 au patch I-B31

- ① Appuyez sur la touche A/B.

I-B11 SPLIT C4

- ② Appuyez sur la touche de banque 3.

I-B31 SPLIT C4

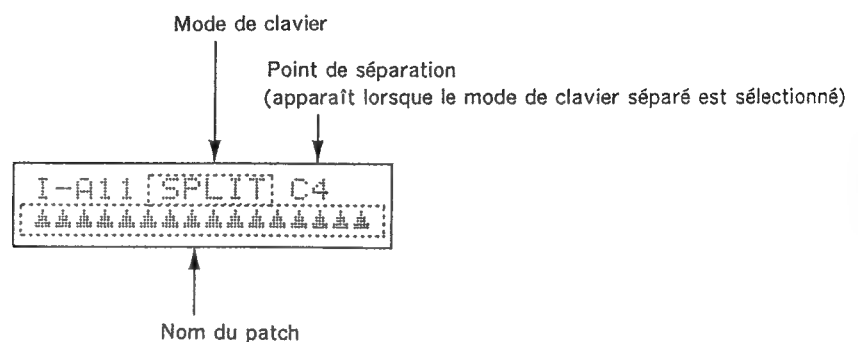
- ③ Appuyez sur la touche de numéro 1.

Le patch I-B31 est maintenant sélectionné.

I-B31 WHOLE

【Affichage】

L'affichage indique certaines des données relatives au patch sélectionné.



[Mode de clavier]

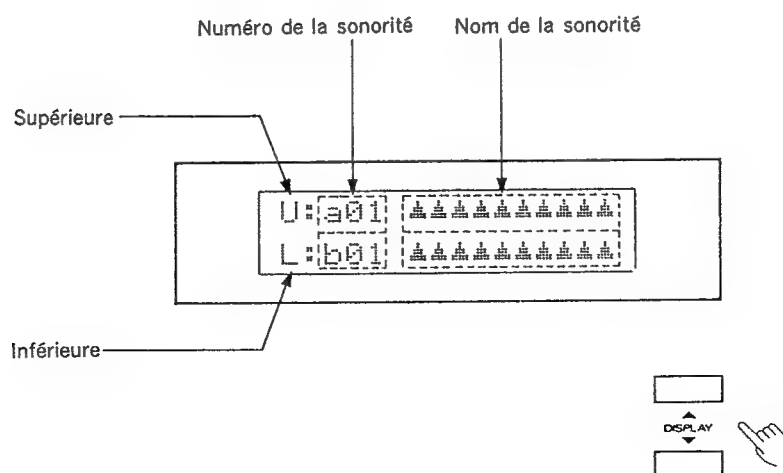
Une paire de sonorités est affectée à un patch.

Le mode de clavier détermine la manière de jouer ces sonorités.

- **WHOLE :** Seule la sonorité supérieure est jouée.
- **DUAL :** Les sonorités supérieure et inférieure sont jouées.
- **SPLIT :** Le clavier est divisé en deux sections au point de séparation. Les sonorités supérieure et inférieure sont joués dans les sections différentes.

* Le nombre maximum de voix pouvant être jouées simultanément change en fonction du réglage du patch ou selon que la section rythmique est jouée ou pas.

Si vous désirez vérifier les sonorités affectées au patch, appuyez sur l'une des touches d'affichage. L'affichage change chaque fois que la touche est enfoncée.



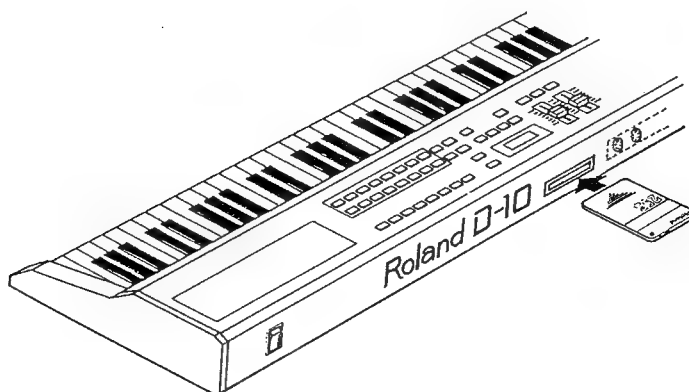
[Carte de mémoire]

Une carte de mémoire peut contenir des données de rythme ainsi que des données de son des patches (timbres) et sonorités.

* Une carte de mémoire toute neuve (M-256D) ne contient pas de données du tout et ne peut être utilisée que si la procédure de sauvegarde appropriée (reportez-vous à la page 127 dans le cours avancé) est suivie pour copier toutes les données de la mémoire interne sur la carte de mémoire. Ceci s'applique également à une carte de mémoire contenant des données autres que celles du D-10.

Etape 1

Pour utiliser un patch sur une carte de mémoire, insérez la carte de mémoire dans la fente de carte dans le sens correct.



Etape 2

Sélectionnez CARD (carte) en utilisant la touche Interne/Carte.

* Si une carte de mémoire n'est pas correctement connectée ou n'est pas connectée du tout, l'affichage apparaît comme indiqué ci-dessous et CARD ne peut être sélectionné.

Card Not Ready

* Si vous utilisez une carte de mémoire contenant des données autres que celles pour le D-10, D-20 ou D-110, l'affichage apparaît comme ci-dessous pendant un moment et CARD ne peut être sélectionné. (En ce qui concerne le D-110, seule l'affectation de clavier pour montage Timbres/Sonorités/Rythme est compatible avec le D-10 dans le mode multitimbral.)

Illegal Card

Il existe deux types de cartes de mémoire :

Carte ROM (Mémoire morte)

Les données sur une carte ROM ne peuvent être éditées car elles ne peuvent être effacées. Les bibliothèques de son optionnelles sont des cartes ROM.

Carte RAM (Mémoire vive)

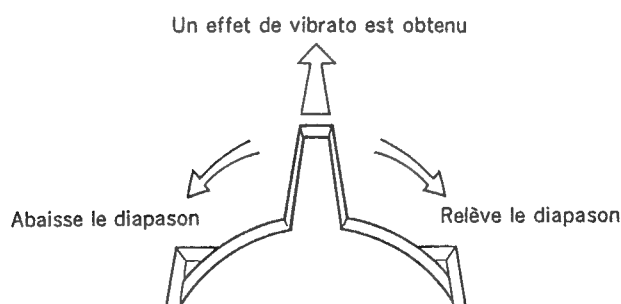
Les données sur une carte RAM peuvent être éditées. Ce type de carte comprend un système de sauvegarde de la mémoire alimenté par une pile. La carte de mémoire optionnelle M-256D est une carte RAM. Utilisez ces cartes pour la sauvegarde des données de son que vous avez programmées.

3. Fonctions de contrôle d'exécution

Pendant une exécution en direct, vous pouvez contrôler le son en utilisant les fonctions de contrôle d'exécution suivantes.

a. Levier de Bender

A l'aide du levier de Bender, vous pouvez changer le diapason ou créer des effets de vibrato.



* La profondeur de l'action du Bender a été réglée de manière différente pour chaque patch pour qu'il corresponde au son et, en conséquence, l'effet varie en fonction du patch sélectionné.

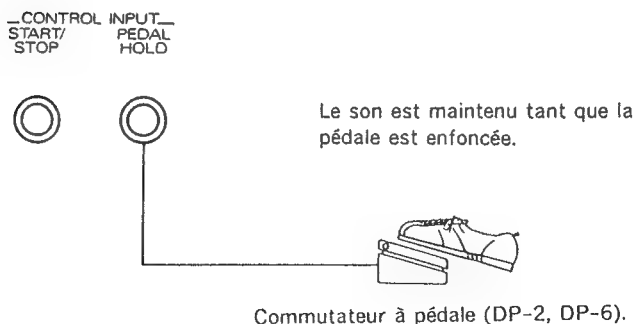
b. Vitesse

La vitesse correspond aux dynamiques, contrôlant le volume, le diapason et le timbre. Ceci vous permet d'obtenir une exécution similaire à celle d'un piano.

* La profondeur de l'action de la vitesse a été réglée de manière différente pour chaque patch pour qu'il corresponde au son et, en conséquence, l'effet varie en fonction du patch sélectionné.

c. Maintien

"Hold" (maintien) est la fonction qui permet au son d'être maintenu, même après le relâchement de la touche. Cette fonction peut être contrôlée par le commutateur à pédale connecté à la prise de pédale de maintien.



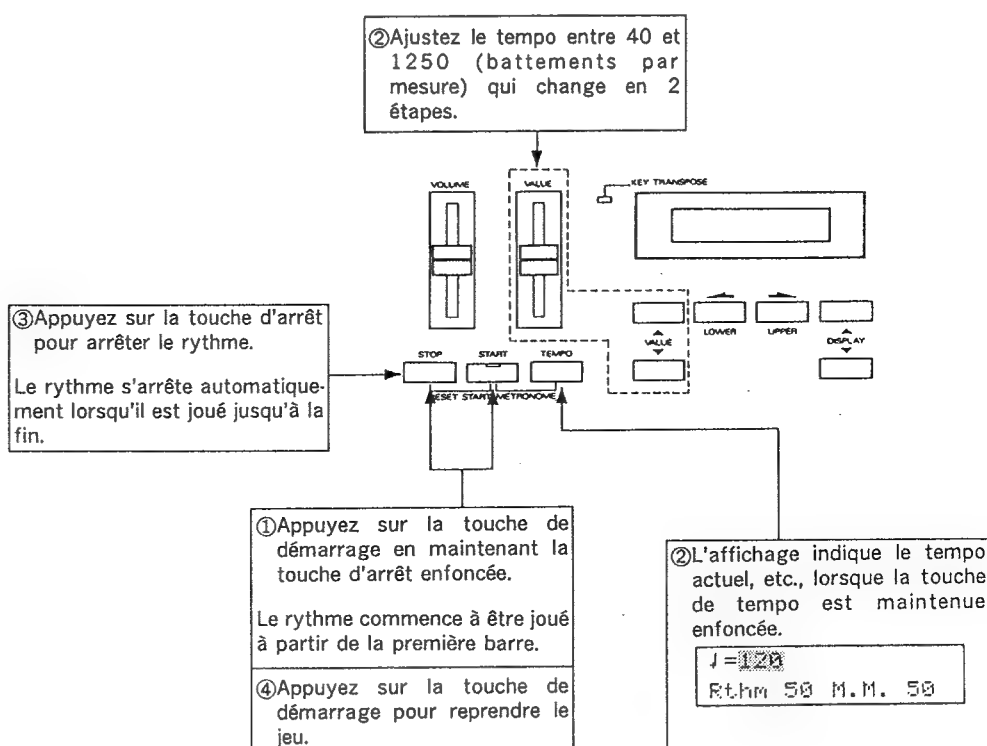
4. Reproduction de rythme

Vous pouvez jouer des motifs rythmiques ou des pistes rythmiques sur la boîte à rythmes incorporée et jouer le clavier dans le rythme. Vous pouvez de plus jouer les rythmes à partir du clavier.

* La fonction ci-dessus est également utilisable dans le mode multitimbral.

a. Reproduction de piste

A la mise sous tension, la boîte à rythmes est réglée sur le mode de reproduction de piste rythmique.



Le démarrage (ou l'arrêt) du rythme peut également être contrôlé avec un commutateur à pédale connecté à la prise de marche/arrêt.

CONTROL INPUT
START/STOP PEDAL HOLD



Une pression sur la pédale sélectionne alternativement "démarrage" et "arrêt".

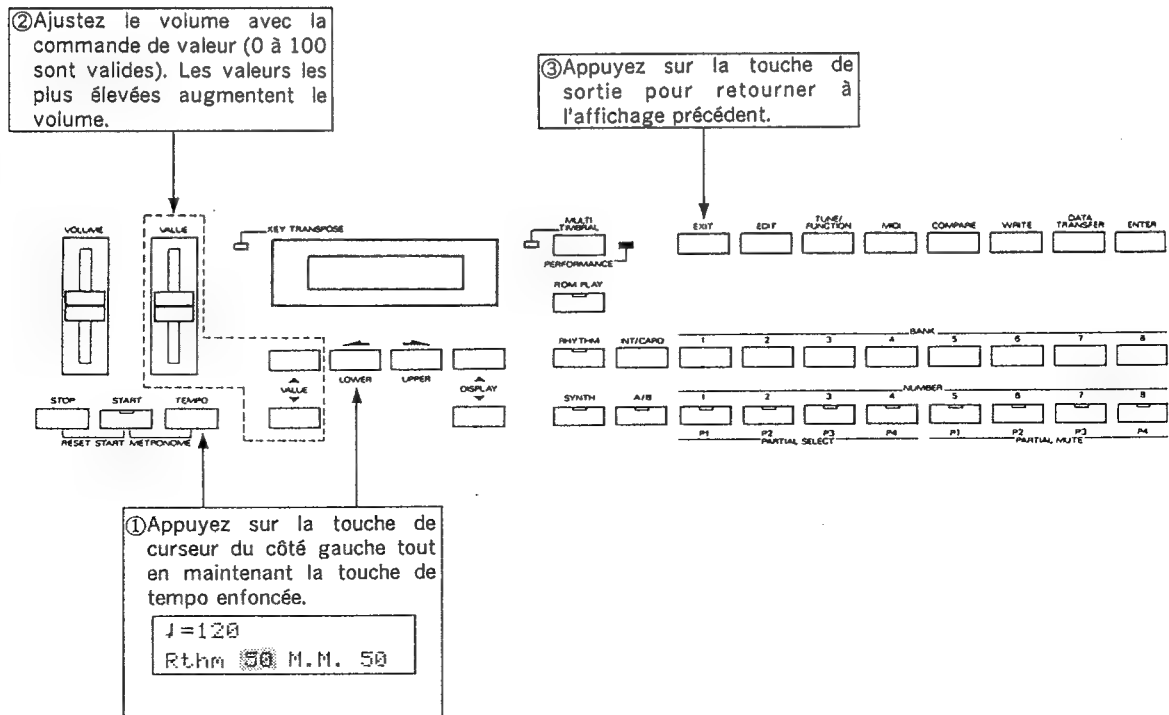


Commutateur à pédale (DP-2, DP-6)

[Ajustement du niveau]

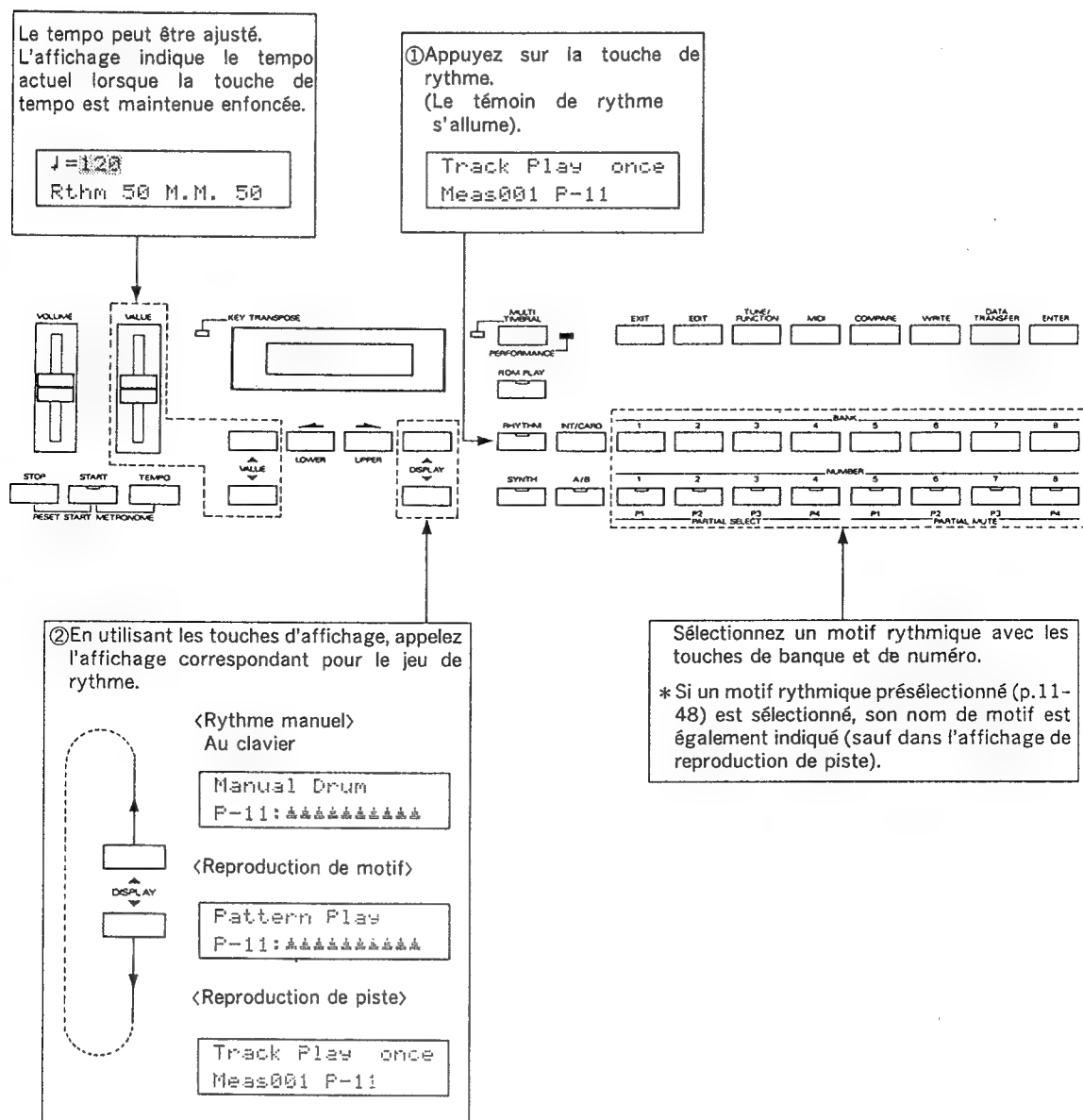
Le volume du rythme peut être changé comme suit.

* Le volume réglé est conservé même lorsque l'unité est éteinte.



b. Mode de rythme

Le mode de rythme transforme le D-10 en une boîte à rythmes, vous permettant ainsi de changer les motifs rythmiques ou de jouer un rythme sur le clavier.



Motif rythmique présélectionné

| Numéro Banque | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|------------------|----------|----------|----------------|----------------|-------------|----------|-----------|-----------|
| 1 | 8Beat 1 | 8Beat 2 | 8Beat 3 | 8Beat 4 | 8Beat 5 | 8Beat 6 | Ballad | Reggae |
| 2 | 16Beat 1 | 16Beat 2 | 16Beat 3 | 16Beat 4 | 16Beat 5 | 16Beat 6 | Shuffle 1 | Shuffle 2 |
| 3 | Disco 1 | Disco 2 | Electric Pop 1 | Electric Pop 2 | Jazz 1 | Jazz 2 | Jazz 3 | Jazz Walz |
| 4 | Samba 1 | Samba 2 | Samba 3 | Bossanova 1 | Bossanova 2 | Mambo | Merengue | Rumba |

Dans le mode de reproduction de piste ou de reproduction de motif, vous pouvez jouer le clavier en utilisant le patch ou timbre préalablement sélectionné (avant d'appuyer sur la touche de rythme).

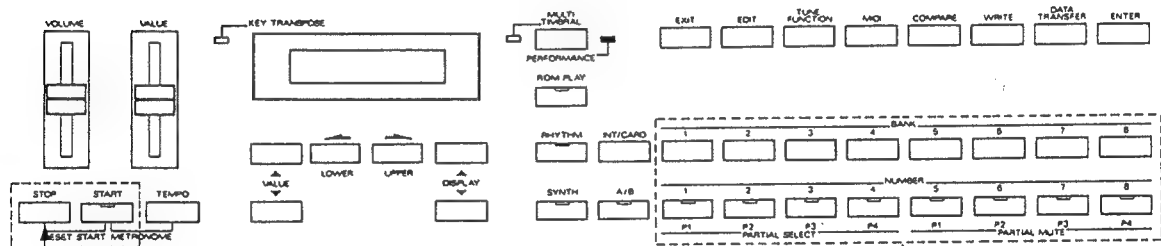
Pour quitter le mode de rythme et retourner dans le mode de reproduction, appuyez sur la touche Synth. Selon l'affichage (affichage de reproduction de piste, de reproduction de motif ou de Rythme manuel) du mode de rythme sélectionné, le rythme exécuté dans le mode de reproduction est différent, comme cela est indiqué ci-dessous. Si, toutefois, l'unité est éteinte une fois, puis remise sous tension, une piste de rythme sera jouée.

○ Si la touche Synth est enfoncée dans l'affichage de reproduction de piste, une piste rythmique est reproduite lorsque l'unité est ramenée dans le mode de reproduction.

○ Si la touche Synth est enfoncée dans l'affichage de reproduction de motif ou de rythme manuel, un motif rythmique (sélectionné avant la pression sur la touche Synth) sera reproduit lorsque l'unité est ramenée dans le mode de reproduction.

[Reproduction de piste]

Le mode de reproduction de piste vous permet de contrôler la manière dont la reproduction de piste progresse.



③ Appuyez sur la touche d'arrêt pour arrêter le jeu.

Le rythme s'arrête automatiquement lorsqu'il est joué jusqu'à la fin.

① Pour le "démarrage", appuyez sur la touche de démarrage tout en maintenant la touche d'arrêt enfoncée.

L'affichage indique le numéro de barre et le numéro de motif actuellement reproduit.

Track Play once
Meas001 P-11

Numéro de barre Numéro de motif

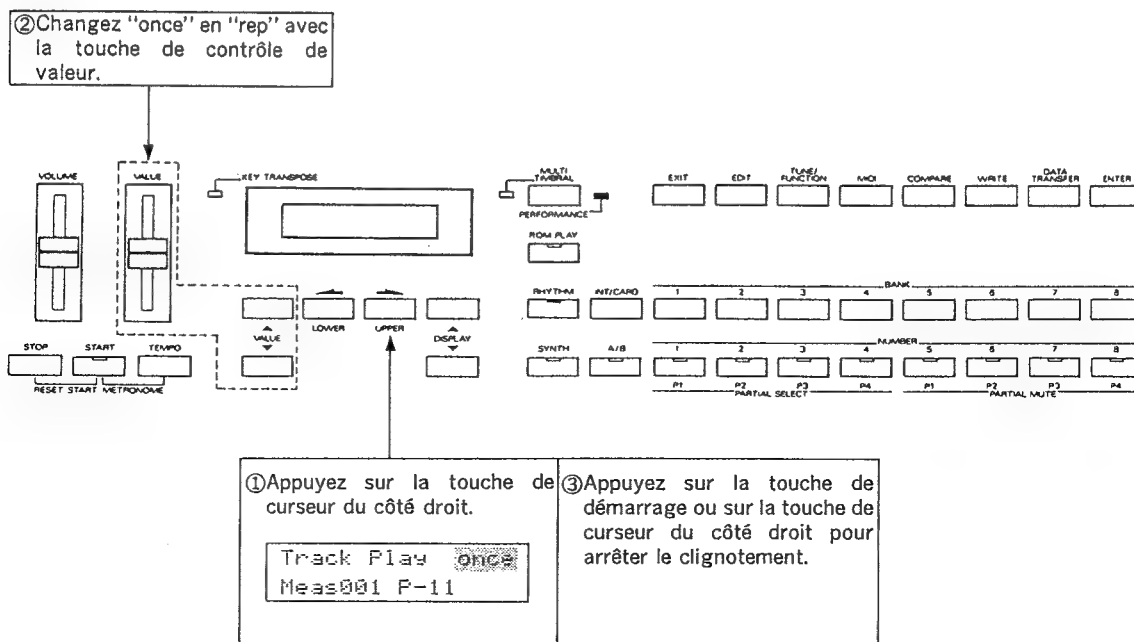
④ Appuyez sur la touche de démarrage pour reprendre le rythme.

② Sélectionnez un motif rythmique avec les touches de banque et de numéro. Il est également possible de changer temporairement le motif rythmique de la barre suivante.

● Reproduction répétée

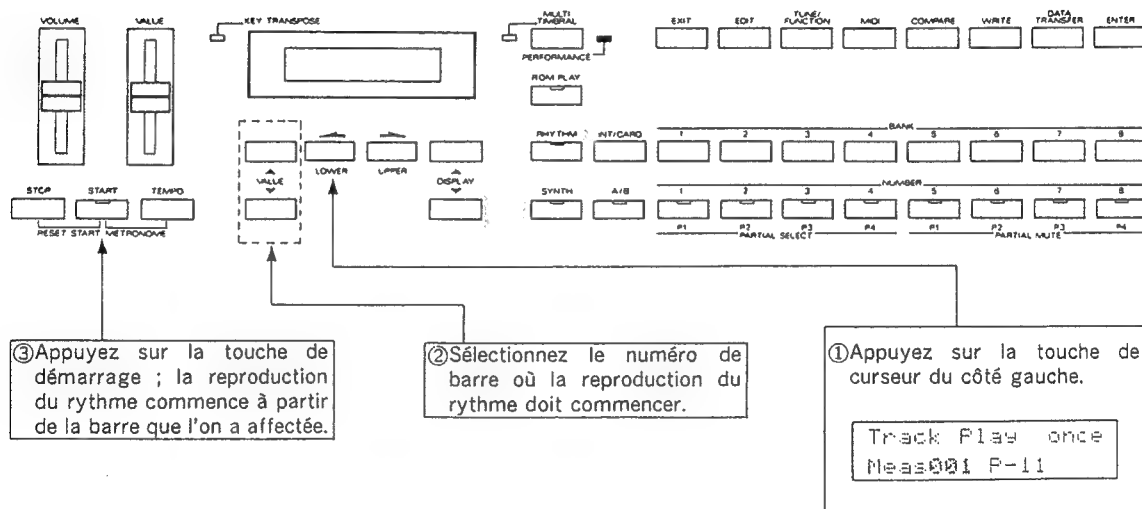
Pour reproduire une piste rythmique de manière répétée, arrêtez le rythme, puis procédez de la manière indiquée ci-dessous.

* Le mode de reproduction répétée réglé est conservé même lorsque l'unité est éteinte.



● Reproduction à partir du milieu d'une barre

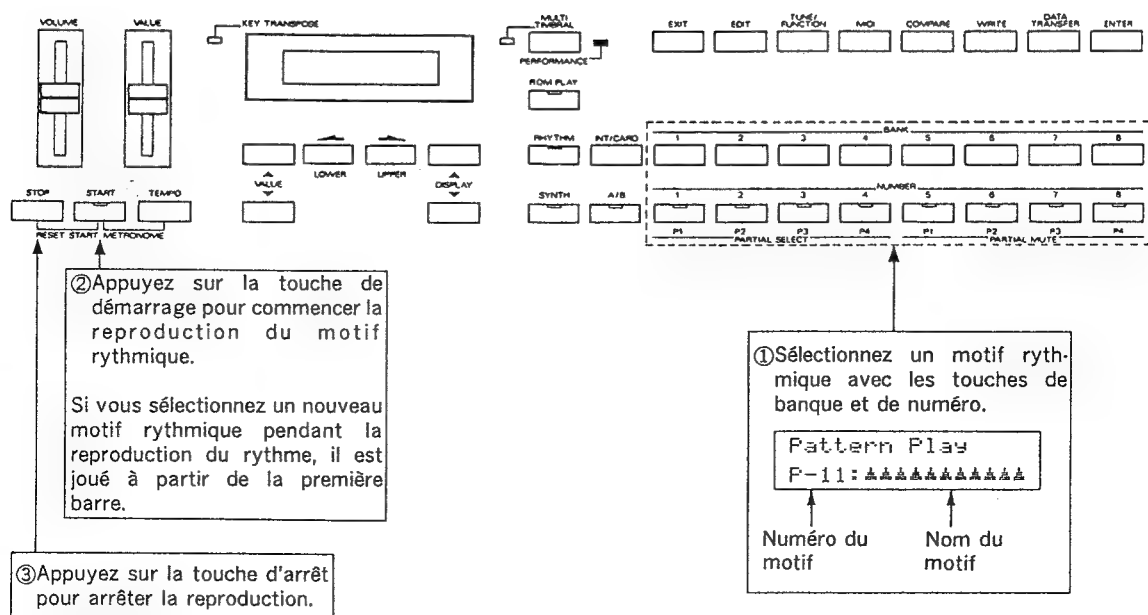
Procédez de la manière suivante pour commencer la reproduction au milieu d'une barre.



* Il n'est pas possible d'affecter une barre avec le curseur de valeur.

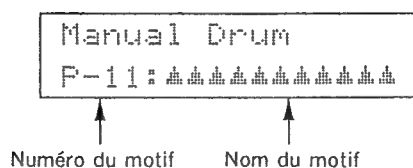
[Reproduction de motif]

Le mode de reproduction de motif vous permet de jouer le clavier pendant la reproduction d'un motif rythmique particulier.



【Rythme manuel】

Dans le mode de rythme manuel, un rythme peut être joué avec le clavier du D-10. Une pression sur la touche de démarrage amorce la reproduction du rythme actuellement affiché de manière à ce que vous puissiez jouer le clavier dans ce rythme.



| | | |
|-----|----------------------|---------------|
| r63 | Native Drum-3 | C7 |
| r62 | Native Drum-2 | |
| r61 | Native Drum-1 | |
| r09 | Ride Cymbal (short) | |
| r34 | High Tom Tom-3 | |
| r06 | Crash Cymbal (short) | |
| r35 | Middle Tom Tom-3 | |
| r02 | Closed High Hat-2 | |
| r36 | Low Tom Tom-3 | |
| r24 | Snare Drum-6 | |
| r23 | Snare Drum-5 | C6 |
| r22 | Snare Drum-4 | |
| r18 | Bass Drum-4 | |
| r17 | Bass Drum-3 | |
| r60 | Bell | |
| r59 | Wood Block | |
| r37 | High Pitch Tom Tom-1 | |
| r58 | Triangle | |
| r38 | High Pitch Tom Tom-2 | |
| r57 | Castanets | |
| r27 | Brush-2 | C5 |
| r26 | Brush-1 | |
| r56 | Claves | |
| r12 | Cup (mute) | |
| r55 | Quijada | |
| r54 | Long Whistle | |
| r53 | Short Whistle | |
| r52 | Maracas | |
| r51 | Cabasa | |
| r50 | Low Agogo | |
| r49 | High Agogo | C4 (Do moyen) |
| r48 | Low Timbale | |
| r47 | High Timbale | |
| r46 | Low Conga | |
| r45 | High Conga | |
| r44 | High Conga (mute) | |
| r43 | Low Bongo | |
| r42 | High Bongo | |
| r10 | Ride Cymbal (mute) | |
| r21 | Snare Drum-3 | |
| r07 | Crash Cymbal (mute) | C3 |
| r41 | Cowbell | |
| r14 | Splash Cymbal | |
| r40 | Tambourine | |
| r11 | Cup | |
| r13 | China Cymbal | |
| r08 | Ride Cymbal | |
| r31 | High Tom Tom-2 | |
| r05 | Crash Cymbal | |
| r28 | High Tom Tom-1 | |
| r32 | Middle Tom Tom-2 | C2 |
| r03 | Open High Hat-1 | |
| r29 | Middle Tom Tom-1 | |
| r04 | Open High Hat-2 | |
| r33 | Low Tom Tom-2 | |
| r01 | Closed High Hat-1 | |
| r30 | Low Tom Tom-2 | |
| r20 | Snare Drum-2 | |
| r39 | Hand Clap | |
| r19 | Snare Drum-1 | |
| r25 | Rim Shot | |
| r16 | Bass Drum-2 | C2 |
| r15 | Bass Drum-1 | |

Les sonorités de rythme ont été affectées au clavier par le fabricant de la manière indiquée ci-dessous. Le jeu d'une touche sur le clavier jouera la sonorité rythmique correspondante.

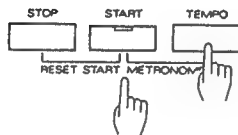
* L'affectation de touche ou le volume des sonorités rythmiques peuvent être altérés. Reportez vous à la page 25 du cours avancé, "Réglage des sonorités rythmiques".

* Pour modifier la gamme de son du clavier, suivez la procédure de transposition appropriée (page 33).

5. Métronome

Le D-10 possède un métronome pouvant être utilisé pour la pratique du clavier ou pour la programmation de données de rythme.

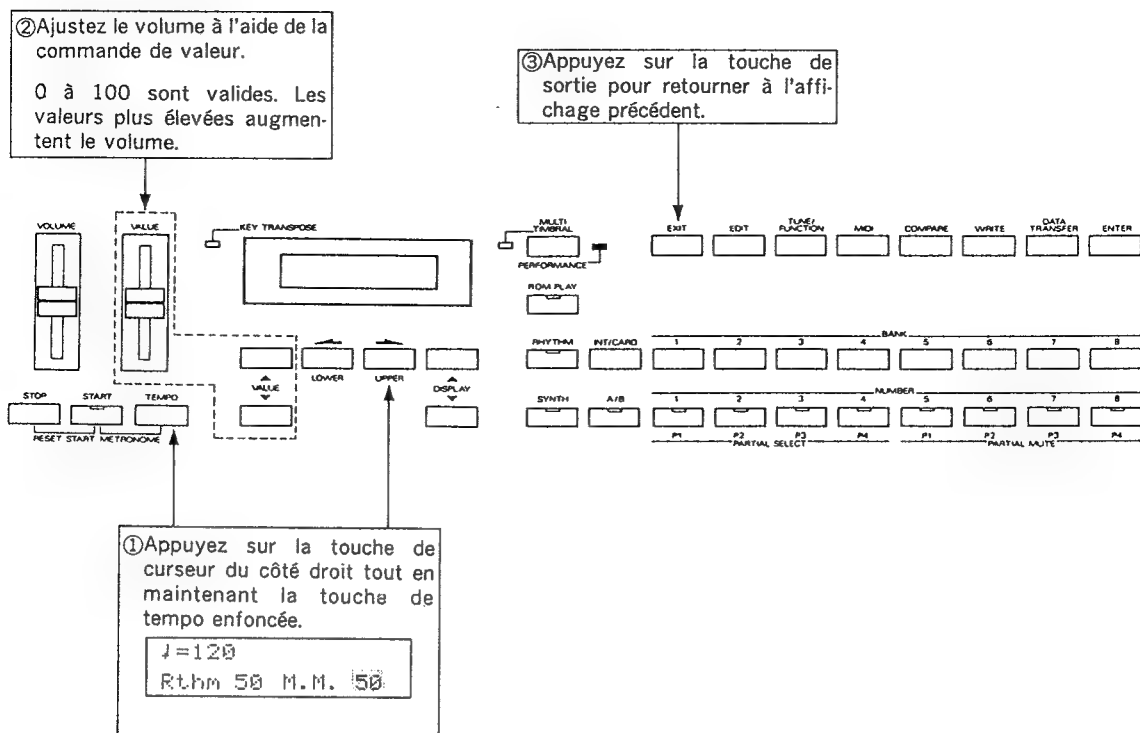
Si vous désirez n'utiliser que le métronome, appuyez sur la touche de démarrage tout en maintenant la touche de tempo enfoncée.



[Ajustement du volume]

Le volume du métronome peut être ajusté de la manière indiquée ci-dessous.

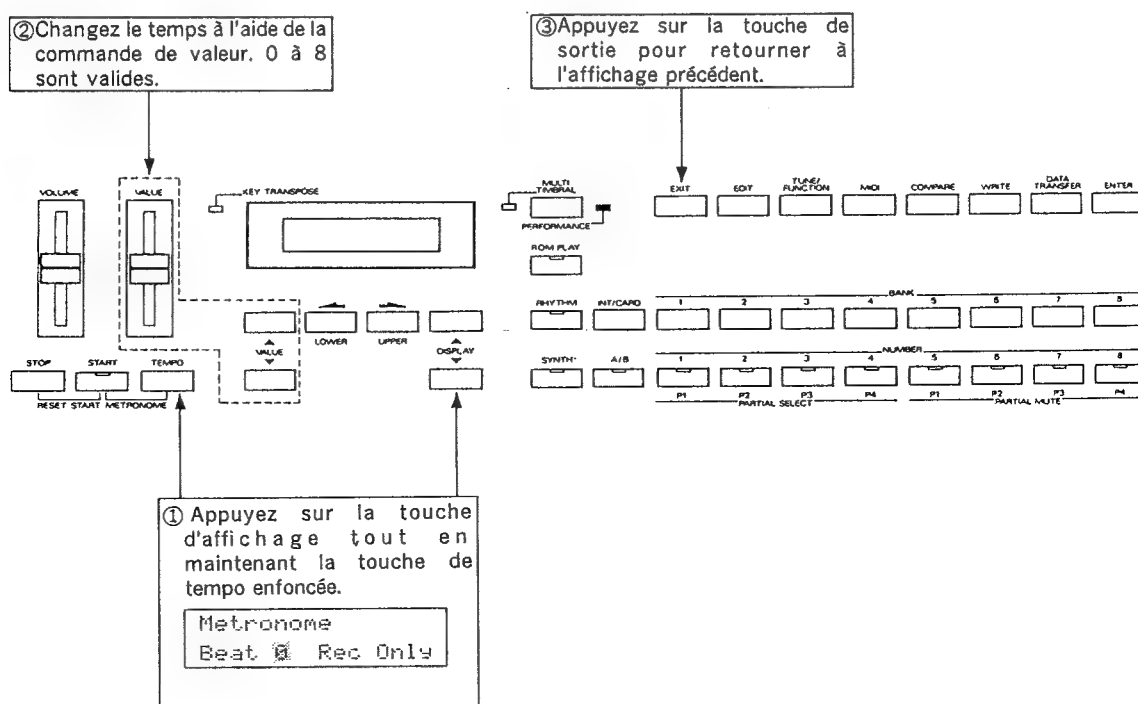
* Le volume réglé est conservé même lorsque l'unité est éteinte.



[Réglage de temps]

Vous pouvez changer le temps du métronome lorsque ce dernier est utilisé tout seul, comme cela est indiqué ci-dessous.
Pendant un enregistrement, le métronome joue dans le temps du rythme, quel que soit le temps réglé.

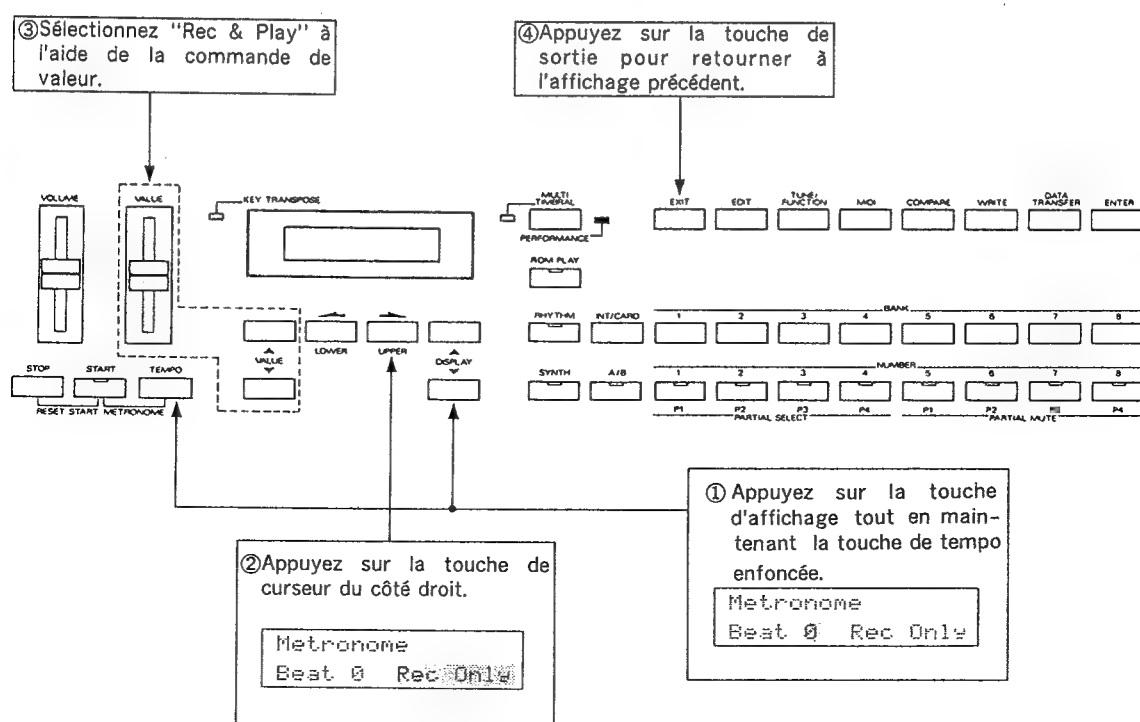
* Le temps réglé est conservé même lorsque l'unité est éteinte.



[Jeu du métronome avec l'exécution du rythme]

Pour jouer le métronome avec l'exécution du rythme, changez les modes de métronome de la manière indiquée ci-dessous.

* Le mode de métronome réglé est conservé même lorsque l'unité est éteinte.

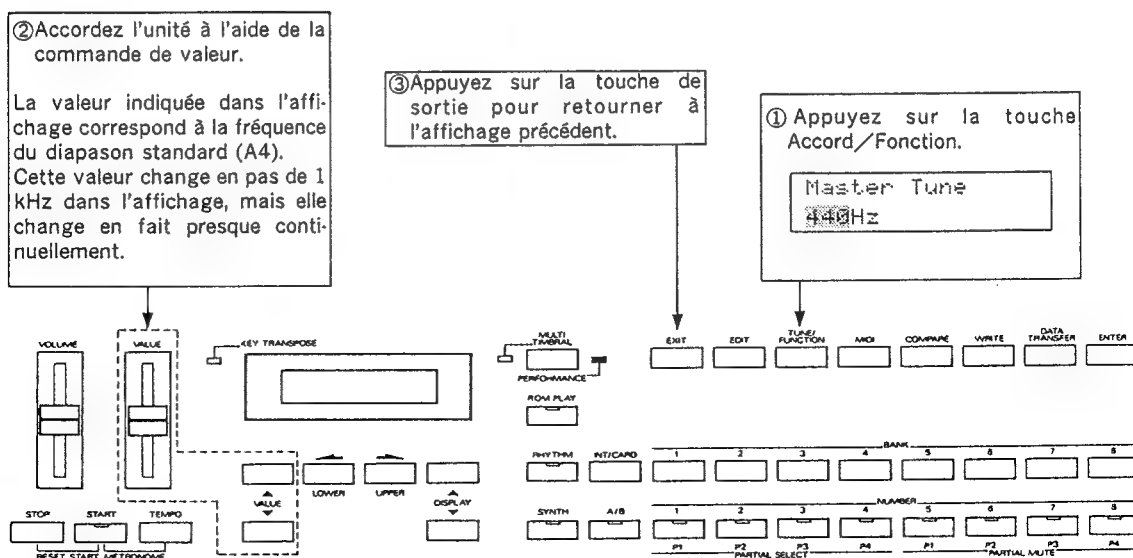


6. Accord principal

L'accord principal ajuste le diapason du D-10 sur celui d'autres instruments.

* La valeur d'accord principal réglée est conservée même lorsque l'unité est éteinte.

* Une sonorité utilisant un son PCM peut ne pas être accordée correctement par la fonction d'accord principal.

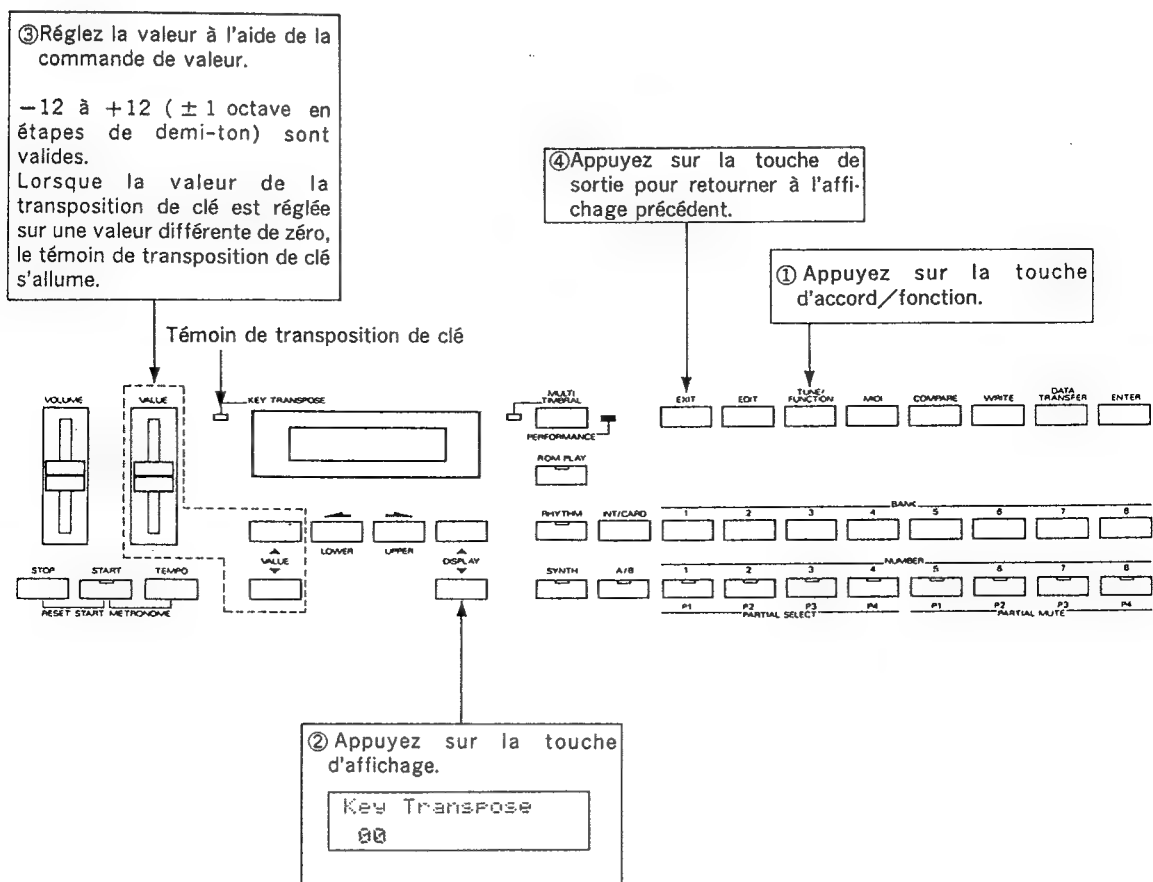


7. Transposition de clé

La fonction de transposition de clé transpose tout le clavier en étapes de demi-tons, vous permettant ainsi de jouer le même clavier dans différentes clés.

* La valeur de transposition de clé réglée est conservée même lorsque l'unité est éteinte.

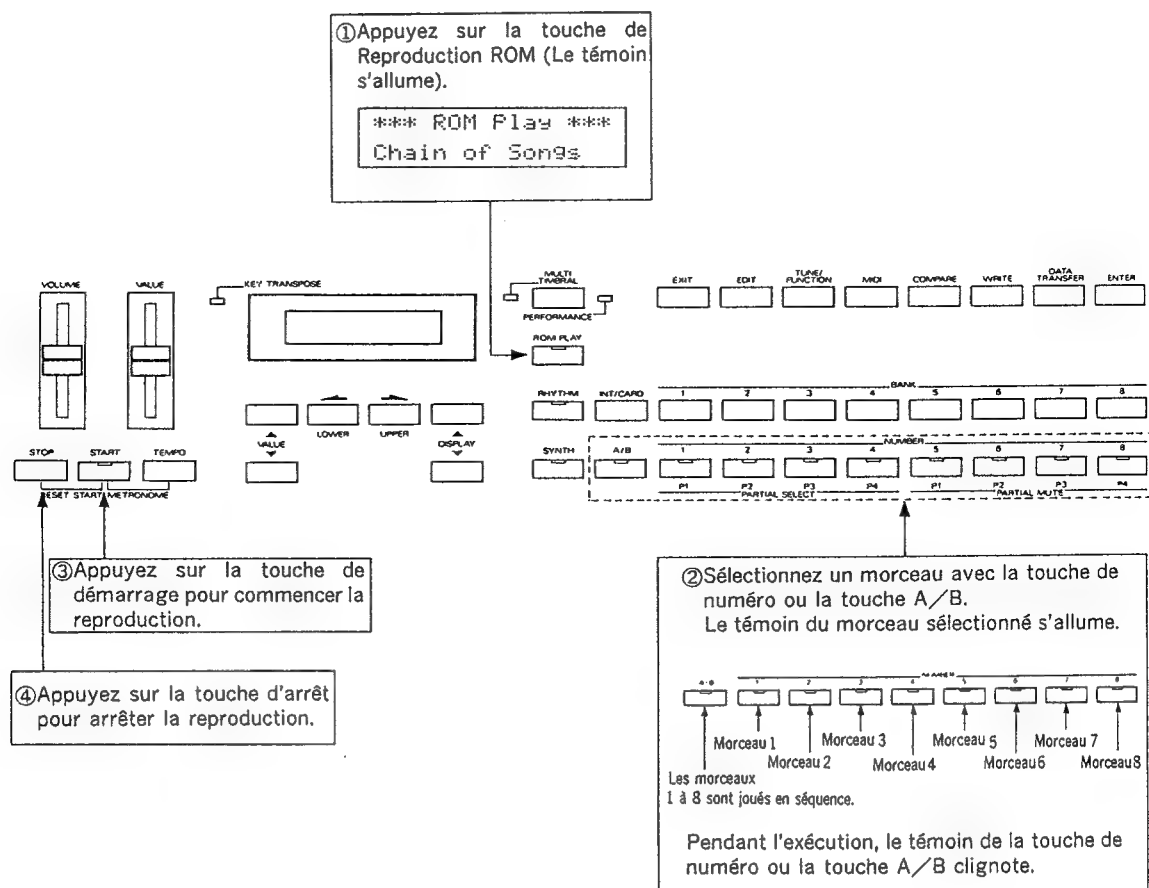
* La fonction de transposition de clé ne fonctionne pas dans le mode de réglage des sonorités rythmiques ou le mode de programmation de motif rythmique.



5 Reproduction de ROM

Huit différents morceaux sont programmés dans le D-10 pour permettre de démontrer les effets de la fonction Multitimbrale. La reproduction de ces morceaux préprogrammés est appelée "Reproduction ROM". Lors de la reproduction de ces morceaux, nous vous prions d'utiliser si possible un amplificateur stéréo pour obtenir le meilleur effet des fonctions multitimbrales.

[Procédure]



| Numéro du morceau | Nom du morceau | |
|-------------------|----------------|--|
| 1 | Macho Memory | Musique par Eric Persing ©1988 par Eric Persing |
| 2 | Jah May Kah ! | Musique par Amin Bathia ©1988 par Amin Bathia |
| 3 | Sugar Plum | Composé par Tchaïkovski Arrangement par Amin Bathia |
| 4 | My Brother | Musique par Andrian Scott ©1988 par Andrian Scott |
| 5 | Folk | Musique par Amin Bathia ©1988 par Amin Bathia |
| 6 | Bumble Dee | Composé par Rymsky-Korsakow Arrangement par Amin Bathia |
| 7 | Mergatroid | Musique par Eric Persing ©1988 par Eric Persing |
| 8 | Dinner Set | Musique par Andrian Scott ©1988 par Andrian Scott |

* Pendant la reproduction ROM, il n'est pas possible d'utiliser le clavier ou les commandes telles que le Bender.

* Les données d'exécution de la reproduction ROM ne sont pas envoyées par le connecteur MIDI OUT.

6 CARACTERISTIQUES

D-10 : Synthétiseur linéaire Multitimbral avec
Boîte à rythmes incorporée

Clavier

61 touches (avec vélocité)

Source sonore

Système LA

Voix maximum : 32 voix

Section synthétiseur

Patches : 128

Timbres : 128

Sonorités présélectionnées (Preset) : 128

Sonorités Programmables : 64

Sonorités rythmiques présélectionnées : 63

Section de rythme

Réglages : 85 types (C1 à C8)

Motifs rythmiques présélectionnés : 32

Motifs rythmiques programmables : 32

Motif rythmique

Nombre maximum de notes pouvant être
simultanément enregistrées : 8

Motif rythmique

Nombre maximum de notes pouvant être
enregistrées (dans chaque motif rythmique) :
96 notes

Piste rythmique

Nombre maximum de barres pouvant être
enregistrées : 500

Carte de mémoire (M-256D)

Patches : 128

Timbres : 128

Sonorités : 64

Motifs rythmiques : 32

Motif rythmique : Un morceau

Réglages de sonorités rythmiques : Un ensemble

[Panneau avant]

Curseur de volume

Curseur de valeur

Touche d'arrêt

Touche de démarrage

Touche de tempo

Touche de valeur x2

Touche de curseur x2

Touche d'affichage x2

Touche de mode

Touche de Reproduction ROM

Touche de rythme

Touche Synth

Touche Interne/Carte

Touche A/B

Touche de banque x8

Touche de numéro x8

Touche de sortie

Touche d'édition

Touche d'accord/Fonction

Touche MIDI

Touche de comparaison

Touche d'écriture

Touche de transfert de données

Touche d'introduction

Levier de Bender

[Affichage]

2 Lignes, 16 lettres (rétro-éclairé)

[Témoins]

Témoin de Démarrage

Témoin de Transposition de clé

Témoin de Multitimbral

Témoin d'Exécution

Témoin de Reproduction ROM

Témoin de Synth

Témoin de Rythme

Témoin A/B

Témoin de Numéro x8

[Panneau arrière]

Prise de sortie x2

Prise de casque

Prise de marche/arrêt

Prise de pédale de maintien

Connecteurs MIDI (IN, OUT, THRU)

Dimensions : 974 (L) x301 (P) x98 (H) mm

Poids : 8.8kg.

Consommation : 20 W

Accessoires :

Mode d'emploi (Base/Avancé)

Tableau de Référence Rapide

Tableau de Son

Livret MIDI

Câble de raccordement (LP-25)

[Options]

Carte de mémoire (RAM) M-256D

Boî tier de transport SHC-1

Programmateurs PG-10

Casque d'écoute stéréo RH-100

Commutateur à pédale DP-2/DP-6

Câble MIDI/SYNC MSC-07/15/25/50/
100

